Vitruvian

25/06/2017

Pc - Conteudo para download

Anna Ibanez
Bruno Willians
Letícia Kaori
Luciana Yuri
Mauricio Yoshida
Sabrina Valentini

História

Vit é o espião perfeito, inteligente, ágil e habilidoso. A serviço de uma organização que atua nas sombras com a missão de se infiltrar em diversas empresas roubando sua tecnologia.

Após um acidente em uma de suas missões Vit descobre que ele não era exatamente “humano”, e sim um autômato, pela primeira vez em sua vida se viu cheio de dúvidas, então começou a procurar por seu criador para encontrar respostas sobre quem realmente era.

Gameplay

O início do jogo é focado principalmente na espionagem industrial, com algumas dicas sobre quem o personagem principal realm ente é. Após um acidente em uma missão, a gameplay muda para que ele possa buscar por seu criador enquanto tenta se manter escondido da empresa a qual pertence.

Personagem

Criado a partir de muitas tentativas fracassadas, ocasionou seu criador original a desistir de seu projeto por falta de recursos e pelo fato da empresa para qual trabalhava destituir seus direitos. O projeto é finalizado décadas depois.

Vit segue todas as ordens que lhe são dadas sem qualquer questionamento ou pagamento, e encara a vida como uma criança.

Entretanto, a falta de memórias de sua infância sempre o deixou receoso e, após o acidente, todas suas dúvidas e questionamentos são esclarecidas. Vit é um robô.

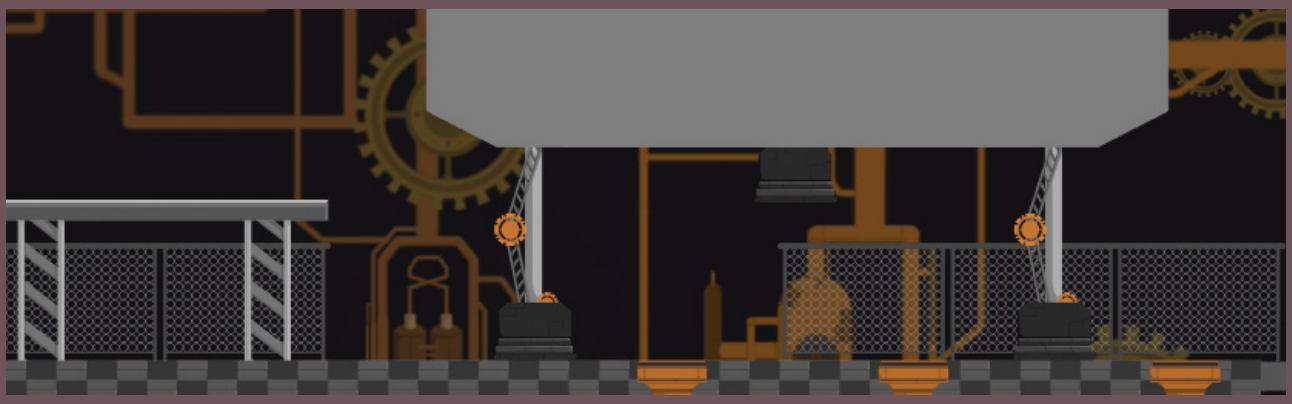
Concept - Vit

Controles

Seta para a direita: Andar para frente.
Seta para a esqueda: Andar para trás.
Seta para cima: Pular.
Seta para baixo: Agachar.
Tecla ‘X’: Atirar.

Progressão

A medida que o jogador vai avançando pelos níveis ele terá de enfrentar os mesmos desafios, porém mais complexos e com padrões mais avançados. O mesmo acontece com os robôs inimigos, eles aumentam em quantidade e dificuldade além de surgirem novos inimigos com o passar dos níveis.



Level 1 - Fabrica Inglaterra

Level 2 - Fabrica Inglaterra

Universo do jogo

O jogo se passa no conto “O sol que alegra o dia”, em um universo de inovações tecnológicas assim como as invenções de Himalaia encontramos Vit o espião autômato, a máquina do tempo, e diversas outras inovações desta era. Em um clima cômico de espionagem industrial, cercado de descobertas e questionamentos filosóficos.

Concept - Primeiro cenário exterior

Experiência de Jogo

O jogo possui uma corrente humorística, presente principalmente em Vit, sua personalidade infantil em confronto aos questionamentos filosóficos acaba gerando um bom tom de humor, também o fato de Vit não falar, o único meio de expressão que possui durante o jogo são pequenos balões que aparecem acima de sua cabeça com sua expressão momentânea.

Sendo um jogo de submissão Vitruvian não possui uma gameplay muito longa porem é muito envolvente, principalmente por seu plot twist e seu final.

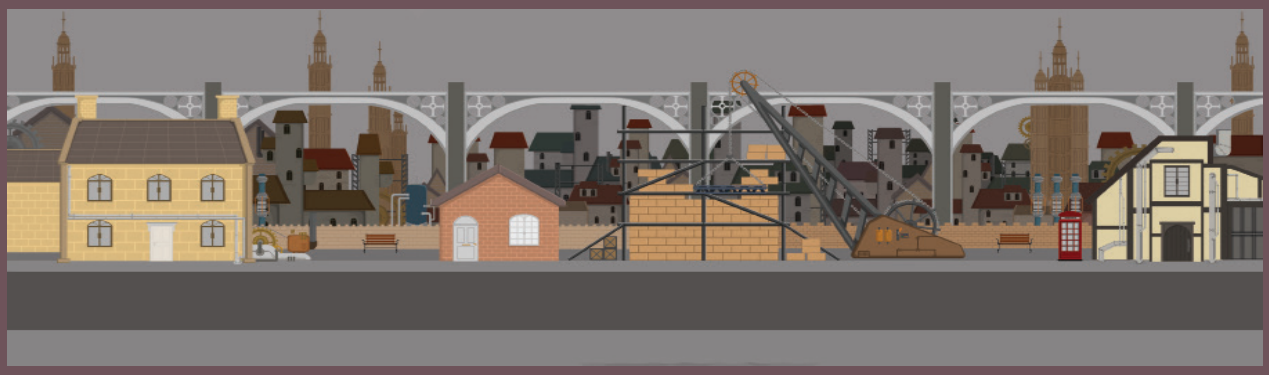
Tela de Game Over

Garoto do Jornal (Atuliza Vit a cada Missão)

Mecânica

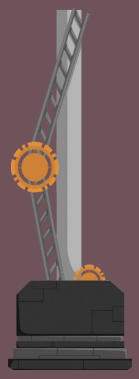
A mecânica é inicialmente dividida em duas partes, sendo em ambientes exteriores e interiores.

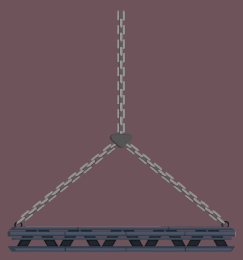
A mecânica principal varia de acordo com o local onde o personagem se encontra; se ele está em áreas externas Vit terá de pular por plataformas, e muitas delas possuem obstáculos adicionais, algumas caem após um período de tempo, outras se movimentam quando Vit está por perto.

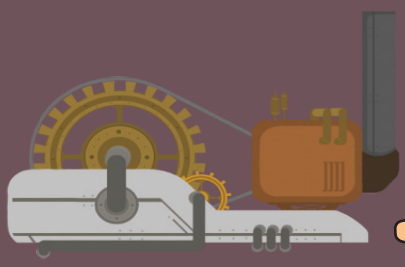


Level 2 - Exterior Inglaterra

Já nos ambientes internos Vit terá que enfrentar todos os desafios presentes em uma fábrica, como prensas, soldas, dutos de vapor. E além disso os robôs presentes em ambos os cenários irão atacar Vit assim que tiverem a chance.







Obstaculos dentro da fabrica

Inimigos

Durante os níveis Vit encontrará variados tipos de inimigos:

- Inimigos de curta distância: sempre grandes e fortes, tentaram atingí-lo com investidas utilizando toda a sua força.

- Inimigos de longa distância: Maquinas cruéis criadas para derrotar qualquer inimigo a uma distância considerável.

- Inimigos “Aranha”: pequenos seres capazes de alcançar qualquer superfície para pegar seu alvo.

Cutscenes

Cutscene 1 – se trata da cena em que Vit sofre seu acidente, nesse momento mostraremos um desenho de Vit caído no chão com um ferimento na perna, mas ao invés de sangue haviam apenas cabos em curto.

Cutscene 2 e 3 – Seriam os finais para o jogo, no primeiro, Vit entraria na máquina do tempo e no outro o jogador poderia se recusar a entrar.

Bônus

Vitruvian tem mais de um final possível, então o jogador terá uma nova experiência no replay do jogo.

A arte simbólica presente em Vitruvian nos faz perceber que o ser mais humano é o único que não é de fato feito de carne e osso.